

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam era globalisasi yang serba maju, modern dan serba canggih seperti saat ini, pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan sumber daya manusia. Dengan adanya pendidikan seseorang dapat memahami suatu keadaan atau peristiwa berdasarkan ilmu yang dimilikinya. Dikarenakan pendidikan merupakan ujung tombak sebuah negara untuk mencerdaskan anak bangsa. Dalam implementasinya, pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan. Perubahan yang terjadi adalah pergantian kurikulum. Kebijakan pengembangan kurikulum bertujuan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Menurut Hasmori dkk (2011) “Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri manusia”.

Salah satu tempat untuk memperoleh ilmu ialah disekolah. Karena disekolah semua orang dapat memperoleh pendidikan yang disesuaikan dengan jenjang usianya. Sekolah merupakan tempat dimana semua orang akan mempersiapkan dirinya untuk menghadapi segala tantangan dalam hidupnya. Dan setiap orang dituntut untuk dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya sehingga ia mampu memenuhi semua kebutuhan hidupnya dan mampu bersaing dengan orang banyak. Dikarenakan pendidikan memainkan peranan yang sangat penting didalam kehidupan dan kemajuan semua orang.

Munandar (2014, hlm. 6) mengatakan bahwa “Tujuan pendidikan ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat”. Setiap orang mempunyai bakat dan

kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula.

Kualitas pendidikan sangat erat hubungannya dengan kualitas siswa, karena siswa merupakan titik pusat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kualitas pendidikan harus diikuti dengan peningkatan kualitas siswanya. Peningkatan kualitas siswa dapat dilihat pada tingginya tingkat prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi belajar yang optimal sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam proses belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan menunjukkan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Mereka selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan, berani menanggung resiko yang sulit sekalipun. Munandar (2014, hlm. 12) mendefinisikan:

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.

Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri.

Barron, 1969 (dalam Munanadar, 2014 hlm. 21) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan/ menghasilkan sesuatu yang baru. Begitu

pula yang diungkapkan oleh Haefele, 1962 (dalam Munandar, 2014 hlm. 21) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Definisi Haefele ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Dimana unsur-unsurnya bisa saja sudah ada selama berabad-abad sebelumnya. Dimana gagasan tersebut menekankan bahwa kreativitas tidak selalu harus sesuatu yang baru namun bermakna.

Drevdahl (dalam Asrori, 2009 hlm. 62) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Hasil tersebut berguna, bertujuan, terarah, dan tidak hanya sekedar fantasi. Sumber awal dan perkembangan kreativitas itu disebabkan oleh faktor-faktor yang ada dalam lingkungan keluarga.

Dalam kegiatan belajar mengajar anak yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh karena itu, guru perlu memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum disusun untuk mendorong anak berkembang ke arah tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan ini coba diwujudkan dalam kurikulum tiap tingkat dan jenis pendidikan, diuraikan dalam bidang studi dan akhirnya dalam tiap pelajaran yang diberikan oleh guru di dalam kelas.

Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), pendidikan haruslah dijadikan sebagai acuan untuk masa depan, karena dengan adanya pendidikan diharapkan semua bisa mendapatkan pendidikan yang layak untuk kehidupan dimasa depan. Hal tersebut bukan hanya tugas pemerintah atau masyarakat saja, akan tetapi peran seorang pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan itu yang paling utama khususnya guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak pernah absen didalam pembelajaran disekolah. Dan penjas telah memberikan kontribusi yang sangat besar untuk kehidupan semua orang khususnya dalam hal ini ialah siswa, dimana penjas memberikan motivasi yang cukup besar kepada siswa agar mereka giat beraktivitas jasmani, berolahraga serta membudayakan hidup sehat.

Menurut Bloom dan Krathwohl dan Bloom dan Maria (dalam Rusman, 2012 hlm. 171) pendidikan memiliki berbagai macam tujuan pembelajaran, terdapat domain-domain yang perlu dikembangkan, “Klasifikasi tujuan terdiri dari tiga domain atau tiga skemata, yaitu : 1) Domain Kognitif; 2) Domain afektif; 3) Domain Psikomotor”.

Domain kognitif merupakan kemampuan siswa dalam upaya memperoleh pengetahuan baru, memahami dan menerapkannya. Sedangkan domain afektif adalah kemampuan siswa untuk mampu menerima keadaan dirinya dan lingkungannya. Dan domain psikomotor merupakan kemampuan siswa dalam menampilkan keterampilan gerak baru yang diberikan.

Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) menurut Suherman, (2009 hlm. 57) yang dikutip oleh (Rustandi, 2013) mengungkapkan bahwa: “Ada tiga kriteria yang sering dijadikan patokan dalam mengajar penjas yaitu: (1) kesesuaian dengan program sekolah, (2) kepuasan gurunya, (3) kesenangan anak didik”. Sedangkan di dalam Peraturan pemerintah Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan no 19 tahun 2005 pasal 19 ayat (1) dijelaskan “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Kemudian melanjutkan pendapat lainnya terkait penjas oleh Graham dkk (dalam Suherman, 2009 hlm. 9) yang dikutip oleh (Rustandi, 2013) mengatakan bahwa:

Pembuatan program pendidikan jasmani ditujukan untuk setiap anak didik (dari mulai anak yang berbakat sampai anak yang sangat kurang keterampilannya, dari mulai anak yang tertarik sampai tidak tertarik sama sekali). Tujuan dari pembuatan program tersebut adalah menyediakan dan

memberikan berbagai pengalaman gerak untuk membentuk fondasi gerak yang kokoh yang pada akhirnya diharapkan dapat berdampak terhadap pemilihan gaya hidup yang aktif dan sehat.

Sedangkan menurut Kristiyandaru (2011, hlm. 33) yang dikutip oleh (Wahyudi, 2015) “Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang”

Pelaksanaan pendidikan jasmani disekolah jika dilihat dari aspek lingkungannya. Pembelajaran penjas dominan dilakukan di ruang terbuka dan luas. Sehingga siswa dapat bergerak dengan bebas dan mampu mengekspresikan potensi dalam dirinya secara optimal.

Materi yang dimuat dalam mata pelajaran penjas disekolah antara lain; bola voli, bola basket, senam lantai, sepak bola, atletik dan beladiri. Setiap materi yang diberikan bertujuan agar siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Salah satu materi yang dimuat dalam penjas adalah pembelajaran karate. Karate merupakan suatu ilmu pengetahuan tentang beladiri tangan kosong atau tanpa senjata. Pada umumnya, karate lebih digambarkan dengan gerakan serangan dan bela diri kaki dan tangan secara menyeluruh apabila ada anggapan bahwa berlatih karate hanya sebagai latihan untuk menjadi mahir dalam berkelahi saja maka hal itu harus disesalkan. Teknik teknik yang mendasar telah dikembangkan dan disempurnakan melalui penelitian dan latihan yang bertahun-tahun, agar dapat menjadi suatu pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Selain itu juga karate sudah diterapkan didalam silabus dalam kurikulum tingkat sekolah menengah pertama.

Dalam pelaksanaan pembelajaran karate di sekolah, sering kita jumpai berbagai permasalahan baik yang dialami oleh guru maupun oleh siswa. Beberapa permasalahannya antara lain kurang diterapkannya tipe model, metode, dan pendekatan yang variatif selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung khawatir mengalami cedera ketika guru memberikan tugas gerak khususnya dalam pembelajaran karate, siswa ragu mempraktikkan aktivitas beladiri karate karena siswa belum paham bagaimana seharusnya sebuah keterampilan itu dipraktikkan,

Putri Indah Nazareta, 2016

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KARATE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII DI SMPN 12 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa tidak mau mempraktikkan aktivitas beladiri karate dikarenakan siswa mengalami kesulitan dalam menghafal setiap rangkaian tugas gerak yang sudah diberikan, siswa tidak mau melaksanakan aktivitas beladiri karate karena menganggap gerakannya terlalu sulit untuk dipelajari serta siswa kesulitan mengingat materi yang sudah dipelajari dalam jangka waktu yang panjang.

Selain itu penggunaan metode pembelajaran yang mengajarkan siswa dalam pemecahan masalah, terutama pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari masih kurang. Pengembangan metode pembelajaran tersebut sangat perlu dilakukan untuk menjawab kebutuhan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pelaksanaan pembelajaran penjas disekolah. Dalam menyampaikan materi-materi proses pendidikan terdapat beberapa pendekatan, strategi, metode dan model. Adapun pengertian model menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012 hlm. 133) yang dikutip oleh (Wahyudi, 2015):

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Persoalan yang dihadapi saat ini dalam pelaksanaan pembelajaran ialah bagaimana menemukan cara yang tepat menyampaikan berbagai materi dan konsep yang diajarkan sehingga siswa mampu memahami dan mengingatnya lebih lama dari apa yang telah dipelajarinya. Seorang guru harus mampu menguasai berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat di aplikasikan dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya ialah *model problem based learning*. Adapun menurut Trianto (2014, hlm. 62):

Model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.

Menurut Dewey (dalam Sudjana, 2001 hlm. 9) yang dikutip oleh (Trianto, 2014 hlm, 64) mengatakan bahwa: “Belajar berdasarkan masalah adalah interaksi

Putri Indah Nazareta, 2016

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KARATE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII DI SMPN 12 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

antara stimulus dan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan pada siswa berupa masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi, diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik”.

Pada pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok kecil siswa bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru. Ketika guru sedang menerapkan model pembelajaran tersebut, sering kali siswa menggunakan bermacam-macam keterampilan, prosedur pemecahan masalah, dan berpikir kritis. Pada model ini pembelajaran dimulai dari menyajikan permasalahan nyata yang penyelesaiannya membutuhkan kerja sama diantara siswa. Sedangkan menurut Arends (dalam Trianto, 2014 hlm. 64) mengatakan bahwa:

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Mengacu pada berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah. Dan model pembelajaran *problem based learning* memiliki proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, fungsi guru adalah untuk membimbing dan mengawasi seluruh kegiatan siswa dalam mempelajari materi.

Sedangkan keterkaitan antara kreativitas dan model pembelajaran *problem based learning* ialah bahwa kreativitas merupakan suatu penemuan baru bagi individu yang belajar, dan kreativitas terbentuk jika hanya selama perjalanannya ada unsur kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan bakat serta potensi diri yang dimilikinya dan tidak ada pengekanan di dalam prosesnya. Model pembelajaran yang diasumsikan tepat untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung khususnya dalam pembelajaran karate adalah model pembelajaran *problem based learning*. Hal

Putri Indah Nazareta, 2016

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KARATE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII DI SMPN 12 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut dikarenakan model pembelajaran *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan siswanya kebebasan untuk berpikir dan bertindak dalam upaya memecahkan sebuah permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran disekolah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Riyanto, 2009 hlm. 286) mengenai model pembelajaran *problem based learning* antara lain:

1. Peserta didik dapat belajar, mengingat, menerapkan, dan melanjutkan proses belajar secara mandiri. Prinsip-prinsip ‘membelajarkan’ seperti ini tidak bisa dilayani melalui pembelajaran tradisional yang banyak menekankan pada kemampuan menghafal.
2. Peserta didik diperlakukan sebagai pribadi yang dewasa. Perlakuan ini memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengimplementasikan pengetahuan atau pengalaman yang dimiliki untuk memecahkan masalah.

Metode yang konvensional seperti menjelaskan materi secara abstrak, hafalan materi dan ceramah dengan komunikasi satu arah, yang aktif masih didominasi oleh pengajar, sedangkan siswa biasanya hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran. Kondisi pembelajaran seperti inilah yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Disini guru dituntut untuk pandai menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kembali berminat mengikuti kegiatan belajar.

Setiap proses belajar dan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, alat, dan metode, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, metode pembelajaran sangat penting sebab dengan adanya metode pembelajaran, bahan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Di sinilah dituntut kompetensi guru dalam pemilihan model pengajaran yang tepat.

Berdasarkan pendahuluan yang telah penulis paparkan diatas, maka penulis menganggap penting diadakannya penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Karate terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas VIII di SMPN 12 Bandung”

Putri Indah Nazareta, 2016

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KARATE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII DI SMPN 12 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Diharapkan dengan menggunakan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) disekolah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi.

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul di sekolah. Penyajian materi dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dimana pembelajarannya berpusat pada guru atau “teacher center”. Hal tersebut menyebabkan rendahnya tingkat kreativitas siswa untuk mempelajari tugas gerak dalam materi yang diberikan. Jika proses pembelajaran seperti itu terus dibiarkan maka peningkatan kreativitas siswa tidak akan terlaksana secara optimal.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan kreativitas siswa dalam pembelajaran karate adalah adanya perubahan tingkah laku siswa dalam tiga domain; kognitif, afektif serta psikomotorik yang dipelajari siswa sebagai akibat dari proses berpikir dan pengalamannya ketika mencari sebuah solusi dari masalah yang dihadapinya selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini akan diteliti tentang pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* dalam proses belajar mengajar. Sesuai penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu variabel bebas (model pembelajaran *Problem Based Learning*), dan variabel terikat (kreativitas siswa dalam pembelajaran karate).

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, serta dengan berbagai permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran saat ini, maka masalah penelitian secara rinci akan di ungkapkan dalam sebuah pertanyaan sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran karate terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas VIII di SMPN 12 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka melalui eksperimen, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran karate terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas VIII di SMPN 12 Bandung. Sedangkan secara khusus tujuan ini bertujuan:

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran karate terhadap peningkatan kreativitas siswa di SMPN 12 Bandung.

### D. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas, dan untuk memperoleh gambaran yang jelas maka perlu adanya ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran karate terhadap kreativitas siswa kelas VIII di SMPN 12 Bandung.
2. Untuk penelitiannya hanya dibatasi pada penguasaan kata 1 dalam pembelajaran karate.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.
4. Variabel bebas yaitu model pembelajaran *problem based learning* serta variabel terikat adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran karate.
5. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII di SMPN 12 Bandung sebanyak 36 siswa. Dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 12 Bandung. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak (simple random sampling). Dikarenakan responden dalam penelitian ini dianggap representatif yang dapat memberikan kesimpulan terhadap populasi yang diteliti.
6. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes kreativitas berupa angket. Dijelaskan oleh Guilford (dalam Munandar, 2014).
7. Penelitian ini dilakukan di SMPN 12 Bandung.

## E. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Secara teori:

Diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran karate melalui pengaplikasian model pembelajaran *problem based learning* di SMPN 12 Bandung.

### 2. Secara praktis:

- a. Bagi peneliti dapat memberikan pengetahuan serta wawasan yang luas sehingga dapat bermanfaat ketika digunakan dalam pembelajaran penjas disekolah.
- b. Bagi guru dapat digunakan sebagai salah satu sumber referensi dalam mengajar penjas disekolah khususnya dalam pembelajaran karate untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran *problem based learning*.
- c. Sebagai media aktualisasi diri dan pembentukan karakter yang positif untuk siswa.
- d. Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat guna disekolah.

## F. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka penulis menyusun kerangka penulisan yang diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identitas Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Batasan Masalah
- e. Tujuan Penelitian
- f. Manfaat Hasil Penelitian
- g. Struktur Organisasi

Putri Indah Nazareta, 2016

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KARATE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII DI SMPN 12 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **2. BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

- a. Hakikat Belajar
- b. Hakikat Pembelajaran
- c. Model Pembelajaran
- d. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
  - 1) Definisi
  - 2) Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
  - 3) Keterbatasan/ Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
  - 4) Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
  - 5) Tahapan/ Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
  - 6) Langkah-Langkah Pembelajaran Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
- e. Kreativitas
- f. Karate
  - 1) Pembelajaran Karate disekolah
  - 2) Langkah-Langkah Pembelajaran Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Karate
- g. Kerangka Berpikir
- h. Hipotesis

## **3. BAB III METODE PENELITIAN**

- a. Metode Penelitian
- b. Tempat dan Waktu Penelitian
- c. Teknik Pengambilan Sampel
- d. Instrument Penelitian
- e. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

## **4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- a. Hasil Pengolahan dan Analisis Data, Diskusi Temuan.

## **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

- a. Menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, meliputi Kesimpulan dan Saran.

Putri Indah Nazareta, 2016

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN KARATE TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS VIII DI SMPN 12 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu